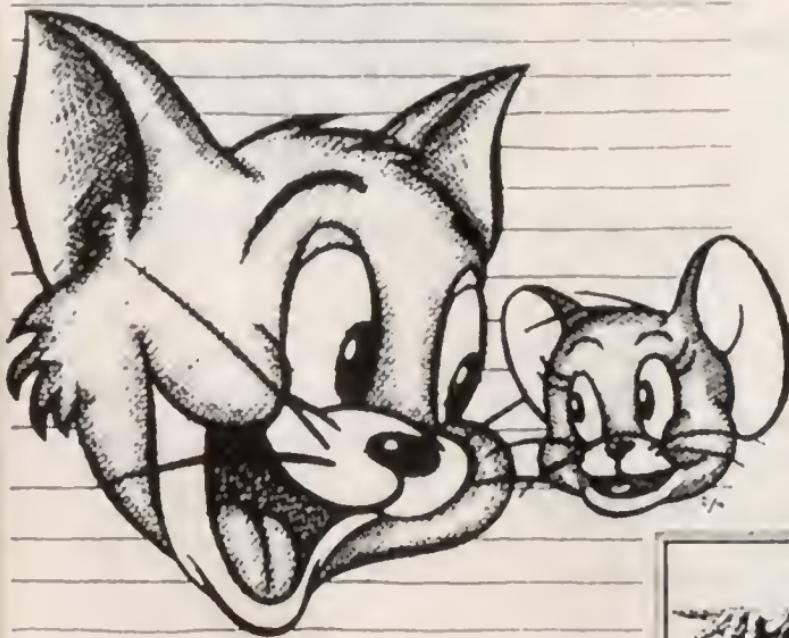


TOM & JERRY 2



MANUAL



CREDITOS

Programado KING MIKKELSEN,
WINFRIED STAPPERT
y THOMAS ROLFES
Gráficos RALF VOGEL
Sonido JIM RANKENBEERG,
GEORG BRANDT
y CARSTEN NEUBAUER
Sonido FX ALAN PEDERSEN,
GEORG BRANDT
y CARSTEN NEUBAUER
Presentación RALF VOGEL
Textos STEFAN RIBMAN
Traducciones NATHALIE ESCOT
y DAVE T. ANDERSON

© 11989 TURNER ENTERTAINMENT INC. PRODUCIDO
POR MAGIC BYTES

El Blues del Queso Azul
por el ratón Jerry (Lee)
El Blues del queso azul
scoop boopy doo
mi estomagito dice que te
echa de menos.
El Blues del Queso azul
oo la la
dame algo de ese queso azul.
Si todo el mundo fuera de papel
y todos los gatos tuvieran pulgas
yo sería feliz en la luna
comiendo queso, queso y más queso.

El queso holandés es rojo
el danés es azul

El queso alemán huele
como una vieja zapatilla
de deporte

El queso suizo tiene agujeros
como si fuera una cueva
y hacer allí mi casa
es todo lo que deseo.

Dame algo de ese queso azul,
oh jeah de ese queso azul,
oh jeah baby el blues
del queso azul.

Si, por el contrario, no te gusta ese amarillento producto hecho básicamente de leche cortada, puedes renacer como el gato Tom, que canta algo así...

Ratón Acido
por Tom el Callejero (techo de hojalata)
Lo que para un hombre puede ser su alimento
para otro puede ser su mascota,
si sois fans de Jerry
no olvidéis que
como los hombres y ratones
nosotros los gatos
sólo somos seres mortales,
un ratón es pequeño pero
muy sabroso.

Bueno, ahora que tenemos claro los intereses conflictivos de Tom y Jerry vamos a analizar el fondo de esta trama dual. La cortina se abre y aparece un salón. Tú eres el protagonista, el héroe que conquista el corazón de la audiencia ... el pequeño pirata Jerry. En este papel puedes explorar toda la casa y comer todo el queso que encuentres, queso que se derrite en tu boca y que desaparece en las profundidades insaciables de tu estomagito. No sólo representas el papel de héroe sino también el de productor porque puedes cambiar el escenario a tu voluntad con sólo entrar en tu ratonera (joystick hacia delante) y salir en cualquiera de las otras cinco habitaciones por donde se encuentran esparcidos trozos de tus quesos preferidos. Esos oscuros pasadizos

también son almacenes donde puedes guardar tu comida preferida, pero ten cuidado con las trampas porque Tom puede prepararte todo tipo de sorpresas mientras estás dentro de tu ratonera.

Ahora un poco de entrenamiento: mueve el joystick para controlar la dirección de los saltos de Jerry y su huída hacia la libertad. Pulsa el botón disparo para saltar y recuerda que las sillas y sofás son buenos sitios donde rebotar. Mueve el joystick hacia ti para molestar a Tom ... ¡mira cómo se enfada!. No subestimes a Tom, es un tigre sin rayas que te perseguirá por todos partes pero tampoco te preocupes demasiado porque nunca llegará a comerte. Si su "miau" te asusta más que su mordisco, piensa que él sólo se está divirtiendo y como en los dibujos animados al final os cogeréis de la mano y cantaréis el coro de despedida:

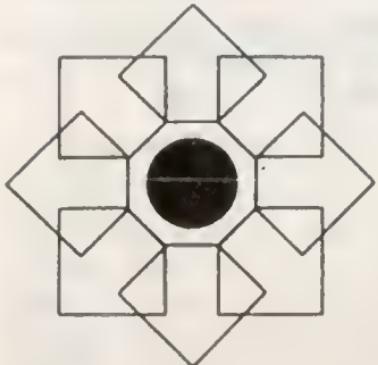
Pequeño Jerry, pequeño zorrito,
encima del sofá, de la mesa y de la caja
con su risita sarcástica
y sin vacilación
mucho queso y
algo de indigestión.

INSTRUCCIONES

Controlas a Jerry con el joystick. Tu misión consiste en comerte todos los trozos de queso que encuentres. Recoge todos los trozos de queso que se encuentran esparcidos por los cinco niveles antes de que se agote el tiempo límite y ganarás la partida. Naturalmente, Tom aparece en escena para impedirtelo. Sube a las estanterías más altas y corre por encima de los cuadros para evitar que te atrape.

OBSTACULOS

Algunos muebles pueden ser un obstáculo para Jerry pero no para Tom. Si Jerry queda atrapado por un mueble (especialmente los más grandes) no podrá escapar y Tom acabará capturándolo.

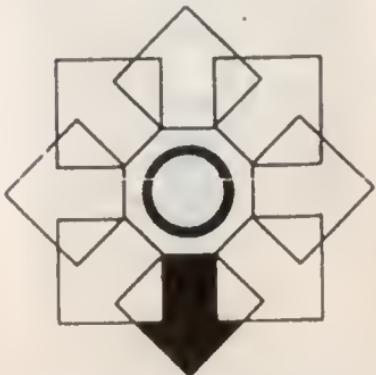
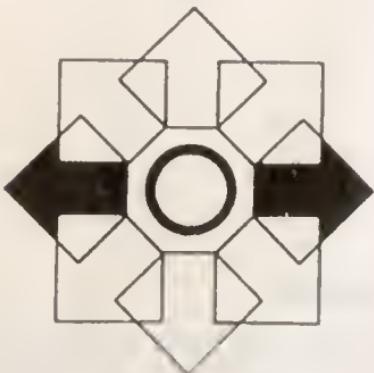


SALTOS

Pulsa una vez el botón disparo y Jerry saltará. Utiliza algunos objetos como trampolín y rebota repetidamente sobre ellos para aumentar su efecto y saltar a mayor altura. Estos objetos son: el sofá, las sillas, el maletero del coche, las ruedas y el cochecito de niño.

DIRECCIONES

Joystick a izquierda y derecha Jerry puede cambiar fácilmente su dirección cuando está a la mitad del salto. Si durante el salto pulsas el botón disparo justo antes de que aterrice y simultáneamente mueves el joystick a izquierda o derecha, entonces Jerry dará un gran salto en la dirección deseada.



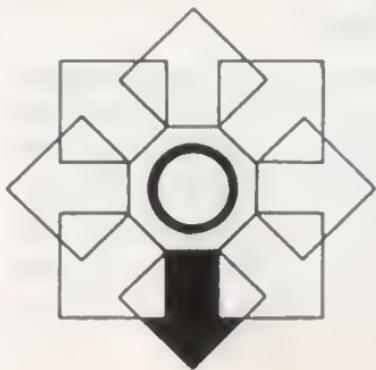
OBJETOS

Aterriza sobre un objeto —joystick hacia ti— y el objeto caerá. Tom se enfadará mucho y mientras tanto tú puedes intentar golpearle con un objeto. Estos objetos son: bola de boletera, martillo, una maceta, pequeños cuadros, platos, lata de aceite, cubo de pintura y juguetes.

RESBALANDOSE Y DESLIZANDOSE

Si aterrizas encima de un plátano —joystick hacia ti—, la piel del plátano caerá y ya sabes lo resbaladizas que son. Si Tom pisa sobre una, resbalará fuera de la pantalla mientras Jerry sigue corriendo.



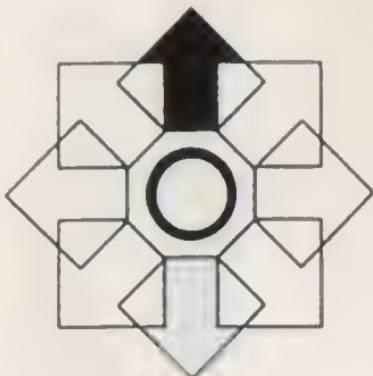
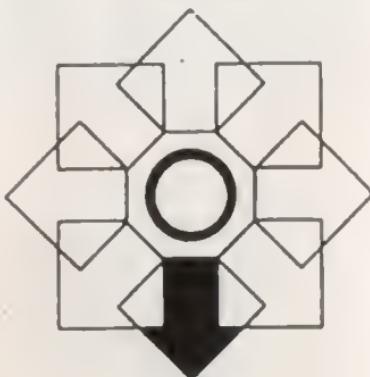


INSTRUCCIONES PARA LAS OPERACIONES DE DISTRACCION

Joystick hacia ti: Se pone en marcha la operación de distracción. En cada nivel encontrarás algo con que distraer a Tom. Una vez activado Tom permanecerá sentado, como atontado, ignorante de Jerry aunque éste se aproxime y le toque. Algunos objetos son, el televisor (Jerry tiene que estar de pie encima del interruptor de control), la nevera, la estatua, la puerta del automóvil y una caja sorpresa.

RADIO

Joystick hacia ti: toca música o cambia el tema para que Tom y Jerry sigan divirtiéndose.

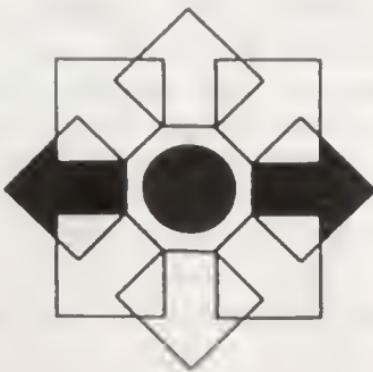


RATONERAS

Joystick hacia delante: Jerry desaparece en un agujero cercano. En la ratonera encuentra un pasadizo por donde avanza hasta el nivel siguiente donde encontrará más comida. A no ser que quieras volver es mejor recoger todo el queso que puedas porque ganarás tiempo de juego.

LOS PASADIZOS

Joystick a izquierda o derecha: Para que Jerry avance por los pasadizos. Pulsa el botón disparo y Jerry saltará preferiblemente sobre las bombas para: ganar queso (cuando se pierden las bombas) y más tiempo de juego.



LAS CONEXIONES DE LOS PASADIZOS

A continuación verás un dibujo esquemático de los pasadizos que conectan unas habitaciones con otras. La zona izquierda de la Habitación 1 es accesible solamente desde la Habitación 5. Si deseas volver a la parte derecha de la Habitación 1 tendrás que dar una vuelta yendo de un agujero a otro hasta que lo consigas.



